



ALEXIS HECFEUILLE

Développeur full stack

Berck, France | alexis.hecfeuille.fr | alexis@hecfeuille.fr

alexishecf / alexishecfeuille

COMPÉTENCES

Languages	TypeScript	JS	C#	SQL	Python	Solidity
Outils	VS Code	Git	Docker	Postman		
Technologies	Angular	Node	React	PostgreSQL	MongoDB	Web3
					Unity	

EXPÉRIENCE

ARIANEE

Arianee développe des solutions web3 de bout-en-bout pour les marques, principalement des solutions pour les jetons non fongibles (NFT).

Développeur Full Stack | Paris, France | Jan 2022 – Aujourd'hui

- Développement d'un système pour distribuer les NFTs d'Arianee à grande échelle à la fois sur le front-end (Angular) et le back-end (Node/Express/MongoDB) pour répondre aux besoins d'une distribution quasi simultanée à environ 20 000 personnes (stade).
- Conception et implémentation des deux côtés de l'application (front/back) d'une plateforme d'échange de NFTs Arianee en utilisant Angular, Node, TypeScript, MongoDB, GCP et Solidity. Responsable des stratégies de test et de la mise en production.
- Amélioration du processus de création de *lounge* de spkz.io (application de chat web3 open-source initiée par Arianee) en développant un validateur de *lounge* et diverses stratégies (plus des tests) utilisées par les *lounges*.

HOLOGAME

Start-up technologique développant et vendant des arènes en réalité virtuelle, multijoueur et déplacement libre à des centres de loisirs.

Co-fondateur technique | Tourcoing, France | Sep 2018 – Dec 2021

- Conception du shooter VR en déplacement libre et multijoueur à destination de casques VR autonomes en utilisant Unity / C#.
 - Optimisé pour fonctionner de façon fluide avec jusqu'à 8 joueurs et 40+ PNJs simultanément.
 - Jouable sur une surface physique de 300+ m² et sur une surface virtuelle de 1+ km².
- Création de l'application de gestion en C# et Windows Forms utilisée par nos clients pour lancer et monitorer les parties.
- Développement de l'application web d'authentification pour les utilisateurs finaux avec React et CodeIgniter.
 - Réduit la charge logistique en automatisant l'association joueur—casque et en suivant l'état de configuration de chaque joueur.
- Création d'une application web pour analyser les données commerciales et opérationnelles avec React/CodeIgniter/MySQL.
- Implémentation d'une API REST en PHP pour rendre possible la communication entre les différents éléments de la solution (Casques VR, Application de gestion, Authentification...).

FORMATION

UNIVERSITÉ DE LILLE

Master, Informatique | 2019 – 2021

Spécialité *Image, Vision, Interaction* – Mention Très bien

UNIVERSITÉ DE LILLE

Licence, Informatique | 2016 – 2019

Mention Assez Bien

LANGUES

Français	Anglais	Espagnol
natif	courant (TOEIC 960)	notions